

РУКОВОДСТВО ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ

НОЯБРЬ 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Наши формы коммуникации с аудиторией тесно связаны с тем, кто мы есть и что делаем. Цель этого руководства — обеспечить последовательное и целостное использование визуальной айдентики Azur Games.

В этом руководстве вы найдете описание ключевых элементов фирменного стиля Azur Games и принципов их взаимодействия.

Все рекламные или маркетинговые материалы, в которых используется контент и бренд Azur Games, перед публикацией должны быть согласованы с представителем компании.

Пожалуйста, отправьте материалы своему партнеру-представителю Azur Games для утверждения.

Спасибо! :)

КТО МЫ

Azur Games — международный издатель и разработчик мобильных игр.

НАША МИССИЯ



Мы делаем все, чтобы проекты талантливых разработчиков занимали первые места в чартах.



НАШИ ЦЕННОСТИ

Наш бренд — это больше,
чем название и визуальный стиль.

Azur Games — это наши ценности
и наша репутация.

Мы ценим:



Свободу

Поддерживаем свободу самовыражения, ценим гибкость в процессах и не боимся предлагать смелые идеи.

Открытость

Готовы экспериментировать, идти на разумный риск и давать второй шанс, чтобы достичь успеха.

Увлеченность

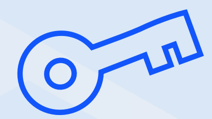
Считаем, что увлеченность — тот самый «пятый элемент», который делает нашу работу эффективной, а жизнь захватывающей.

Ответственность

Ценим ответственный подход к любой задаче и стремимся делать свою работу наилучшим образом.

Развитие

Верим в личное развитие как драйвер индустрии и всеми способами поддерживаем профессиональный рост коллег и партнеров.



Наши ценности — это и есть атрибуты бренда, которые проявляются в том, как мы действуем, что говорим и как позиционируем себя на рынке.



Если мы на одной волне — все точно будет в AZUR-е!

ЛОГОТИП

СКАЧАТЬ ↓

ОСНОВНАЯ ВЕРСИЯ
Логотип

Логотип является одним из центральных элементов визуальной идентичности бренда Azur Games.

Основная версия нашего логотипа — **двухстрочная.** Она состоит из двух частей: brand name (имя компании) и brand mark (графический элемент-треугольник в виде головы акулы). Эта версия логотипа подходит для любых носителей и ситуаций.



brand name

brand mark

AZUR
GAMES

logo

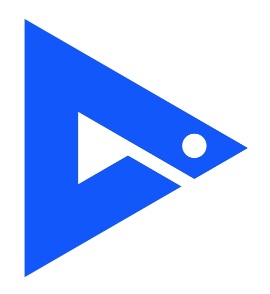
ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ И ЗНАК

Логотип

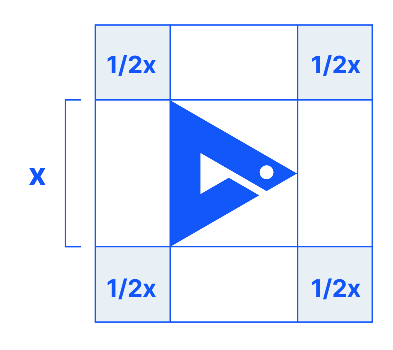
В исключительных случаях можно использовать **горизонтальную версию** логотипа. Например, для удобства чтения на очень узком формате.

Применение **знака** отдельно от логотипа также допустимо там, где это необходимо: на аватарке в социальных сетях, при брендировании различных видов носителей и т.д.





ОХРАННОЕ ПОЛЕ
Логотип





Наш логотип любит воздух вокруг себя. Минимальное свободное пространство вокруг логотипа и отдельно стоящего знака равно **половине высоты этого знака.**



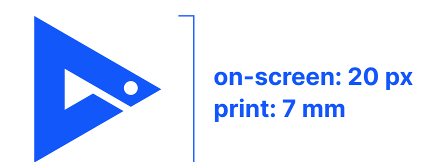
МИНИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР

Логотип

Айдентика должна смотреться гармонично на разных поверхностях, в том числе на мерче и миниатюрных носителях.

При выборе размера логотипа мы всегда ориентируемся на высоту нашего знака.

На экране высота должна быть не менее **20 px,** а в полиграфии — не менее **7 мм.**









На светлом фоне используйте **полноцветную версию** логотипа с черным текстом.



На синем или цветном фоне используйте **белую версию** логотипа.



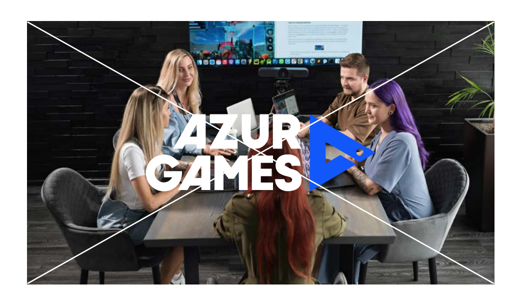
На темном фоне используйте **полноцветную версию** логотипа с белым текстом.

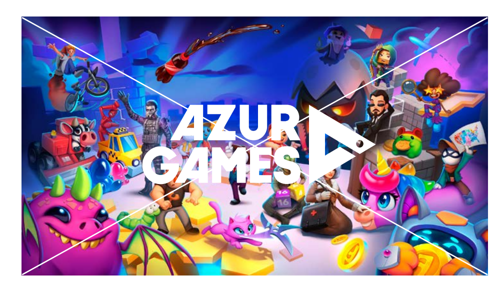


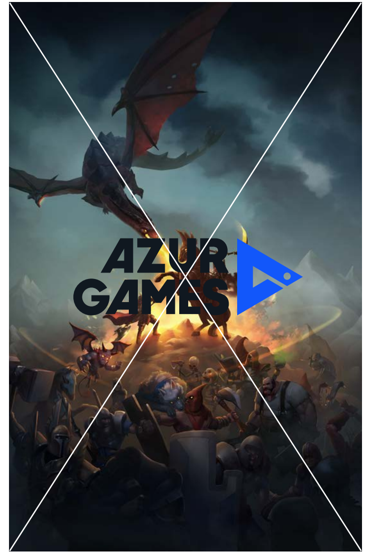
ВАЖНО! Используйте **черную версию** логотипа только в полиграфии для черно-белой печати, вырубок, тиснений, выборочных лакировок и т.п.

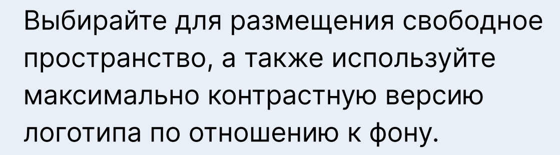
РАЗМЕЩЕНИЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЯХ
Логотип

Не размещайте логотип
на перегруженном фоне.





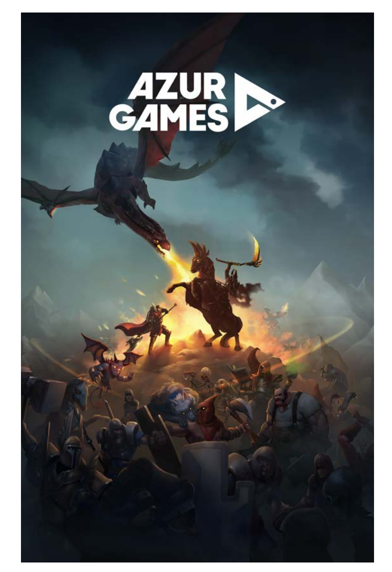


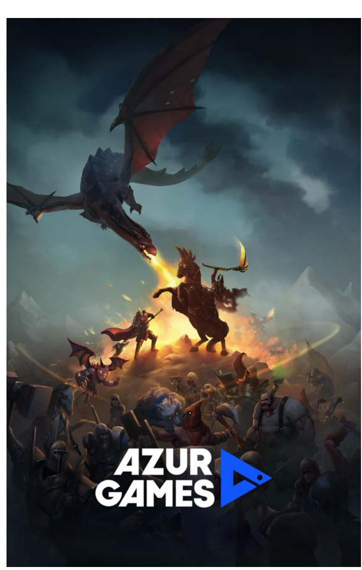


Выбирайте для размещения свободное
пространство, а также используйте
максимально контрастную версию
логотипа по отношению к фону.









НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Логотип



Запрещено менять цвет корпоративного знака.



Запрещено перекрашивать логотип в произвольные цвета.



Запрещено использовать синюю версию логотипа.



Запрещено искажать форму и пропорции логотипа.



Запрещено применять к логотипу различные эффекты.



Запрещено перемещать знак и искажать его попорции.

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Логотип



Запрещено использовать контурную версию логотипа.



Запрещено использовать недостаточно контрастные по отношению к фону версии логотипа.



Запрещено создавать любые обводки вокруг логотипа.



Запрещено ставить под логотипом подписи, которые могут нарушить визуальный баланс между формами.

ВАЖНО! Все вышеперечисленные правила также относятся к горизонтальной версии логотипа и знаку.

ЦВЕТА



Фирменная цветовая палитра бренда Azur Games состоит из 4 основных и 4 дополнительных цветов, а также оттенков, которые задаются различными степенями прозрачности.

Основные цвета:

Синий, белый, черный и красные цвета играют важную роль в идентичности бренда — они задают **определенный характер** и **делают нас узнаваемыми**. Эти цвета преобладают в разных видах коммуникации.

Обратите внимание, что **синий и белый** стоят первыми в цветовой иерархии. Это основная комбинация, которой стоит придерживаться при создании макетов.

Черный чаще всего используется в качестве фона, когда нужно задать более сдержанный, бизнесовый тон. Исключение — написание черным текстов на светлом фоне.

Красный стоит последним в цветовой иерархии, так как он является акцентным. Его допустимо использовать только для небольших элементов, но не в качестве фона. Количество красного на макетах не должно превышать 20%.

Дополнительные цвета:

Могут использоваться в WEB-материалах и полиграфии в том случае, когда основных цветов недостаточно.

Прозрачности:

Используются при работе с контентом. Например, если текст теряется на сложном фоне, для удобства чтения мы накладываем сверху цветной слой с различными значениями прозрачности.

ФИРМЕННЫЕ ЦВЕТА
Цвета

Основные

Наш фирменный цвет :)

Hex: #1256fb
Pantone: 2728C
RGB: 18 86 251
CMYK: 99 76 0 0

Фирменный синий цвет Azur Games в сочетании с белым и черным составляют основу цветовой палитры нашего бренда. Эти цвета служат отправной точкой для дизайна, который мы создаем.

Hex: #ffffff
RGB: 255 255 255
CMYK: 0 0 0 0

Hex: #101820
Pantone: Black 6C
RGB: 16 24 32
CMYK: 100 61 32 96

Hex: #e40046
Pantone: 6192 C
RGB: 228 0 70
CMYK: 0 100 62 0

Акцентный цвет

Дополнительные

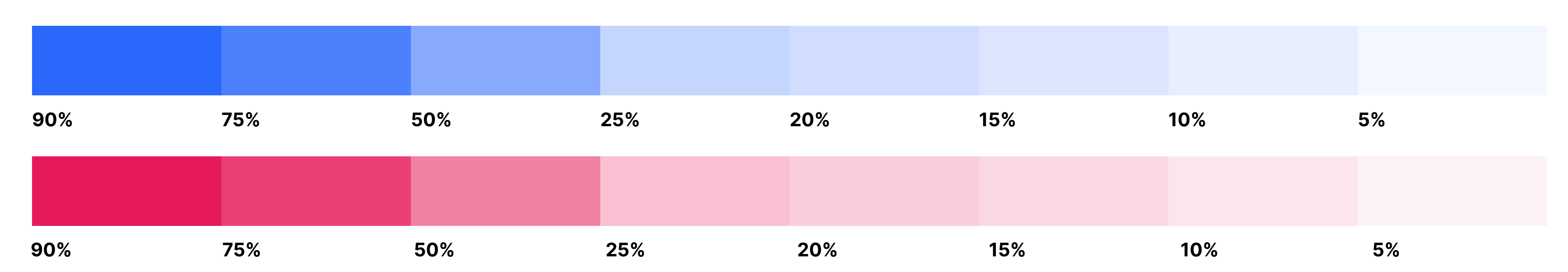
Hex: #052591
RGB: 5 37 145
CMYK: 45 50 130

Hex: #e9eff6
RGB: 233 239 246
CMYK: 11 4 2 0

Hex: #000000
RGB: 0 0 0
CMYK: 60 40 40 100

Hex: #b50036
RGB: 181 0 54
CMYK: 20 100 75 15

Прозрачности



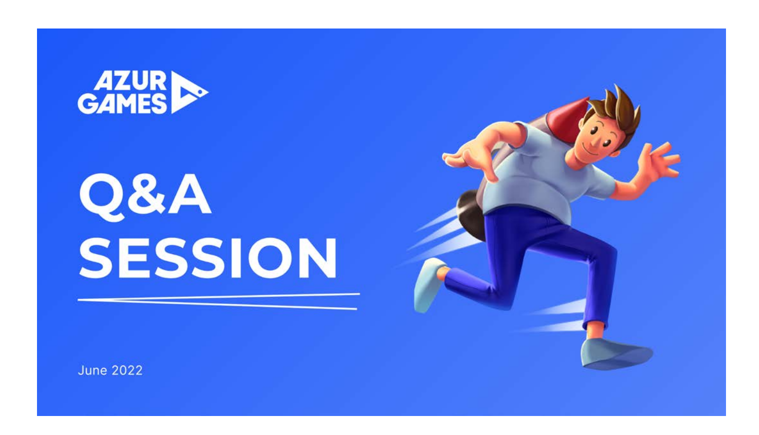
ГРАДИЕНТЫ

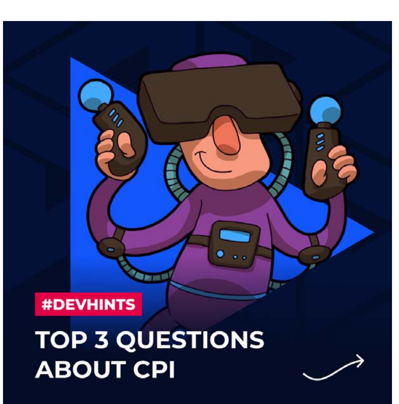
Цвета

Мы часто используем градиенты в качестве фона или для выделения текста, который находится на сложном фоне.

В первом случае используется наш стандартный градиент **по схеме построения справа.**

Во втором случае применяется фирменная цветовая палитра. Здесь нет четких правил построения, так как задача этого градиента — сделать текст удобным для чтения.





Примеры использования



Схема построения

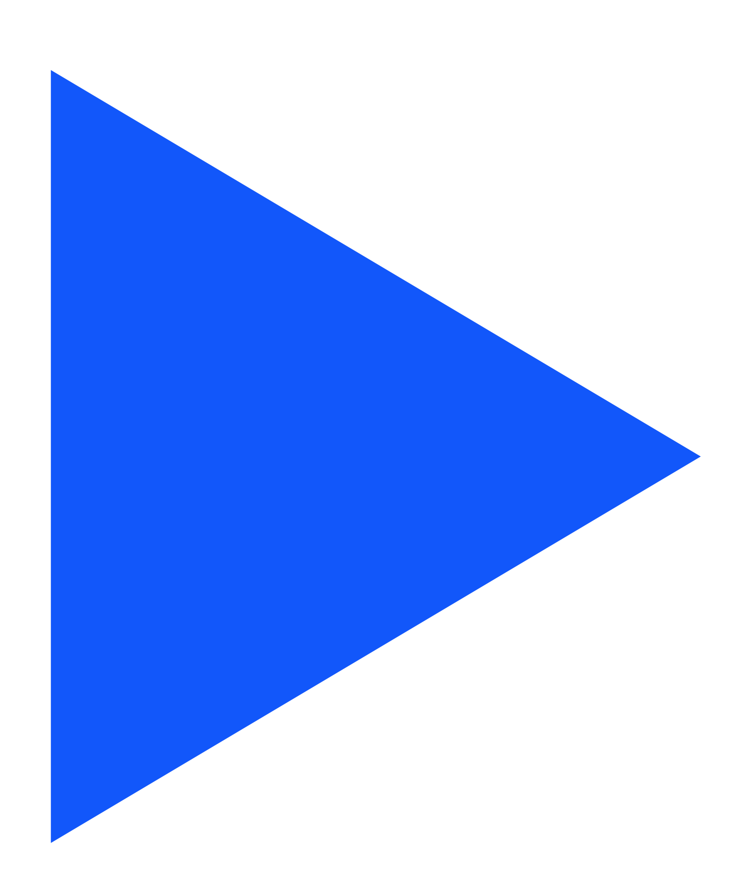
RGB: 18 86 251
Opacity: from 100% to 75%
Angle: -45°

СУПЕРЗНАК

ПРИМЕНЕНИЕ
Суперзнак

Суперзнак является ключевым элементом айдентики бренда Azur Games, но не заменяет собой логотип.

Суперзнак — это гибкий элемент фирменного стиля, который помогает нам усилить контент и различные виды коммуникации.



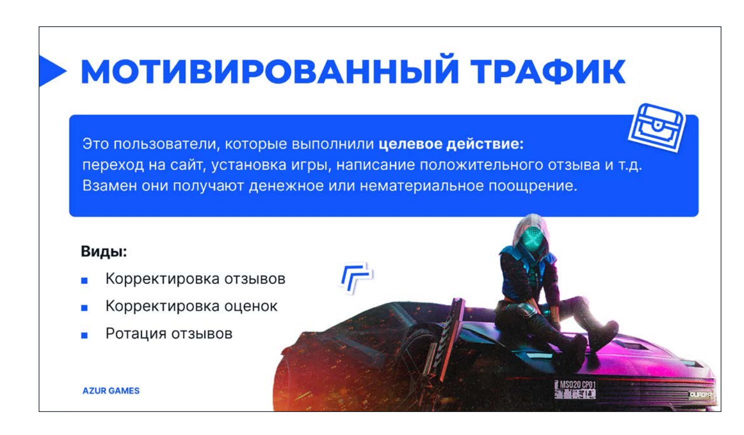
ПРИМЕНЕНИЕ
Суперзнак

Допустимо вписывать в суперзнак **фотографии людей** или **изображения персонажей** без фона.



Использование в качестве маски для объектов

В презентациях суперзнак можно использовать **вместе с заголовком.**



Выделение заголовков в презентациях

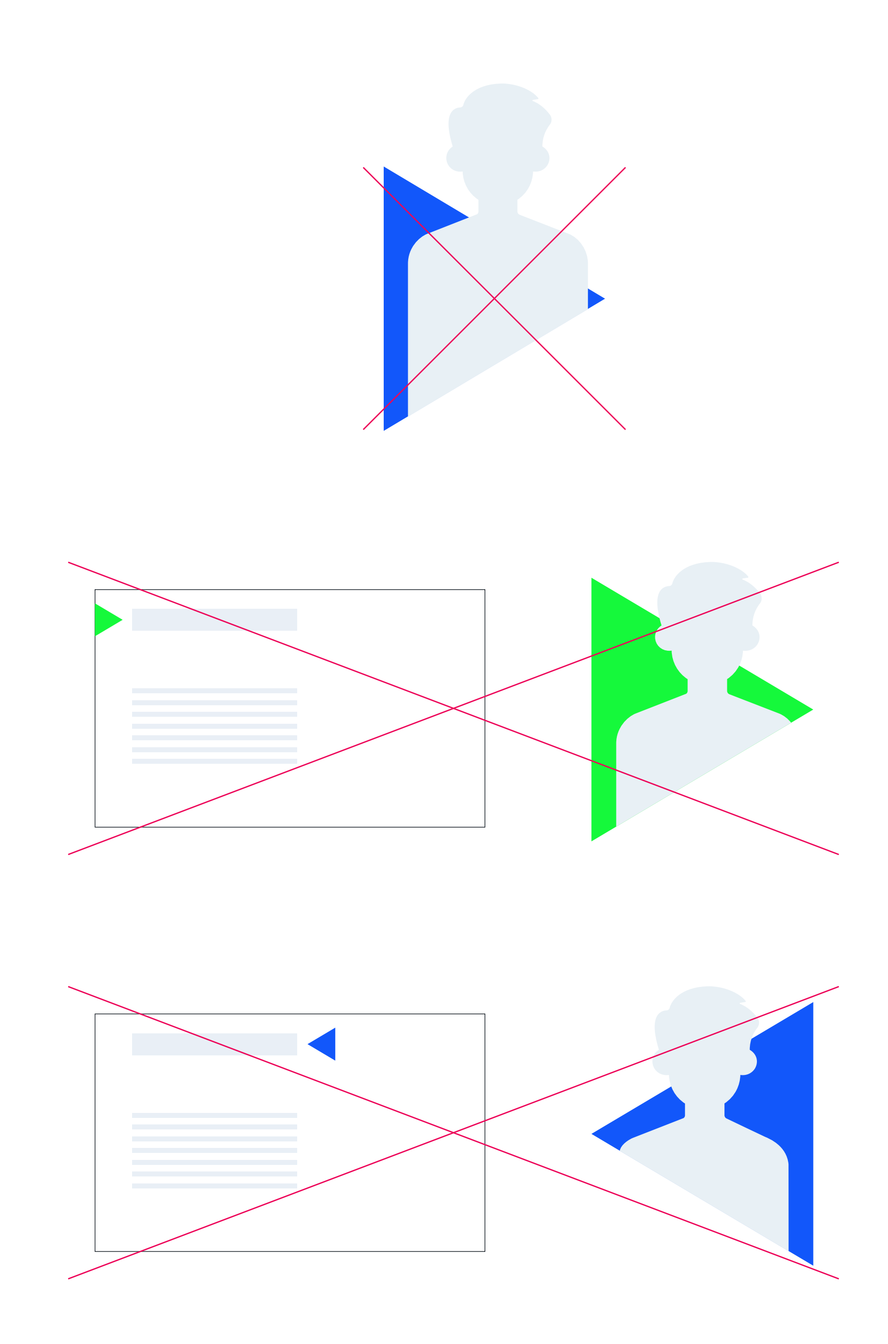
НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Суперзнак

Фотографии или арты не должны выступать из маски более чем на 20%.

Запрещено перекрашивать суперзнак в произвольные цвета.

При использовании этого элемента придерживайтесь цветовой палитры, описанной в руководстве.

Запрещено инвертировать суперзнак и менять угол его наклона.



MACKOT

ОПИСАНИЕ И ВЕРСИИ
Маскот

Акула — главный герой в наших внешних и внутренних коммуникациях.

Эта целеустремленная, амбициозная и энергичная акула — далеко не джун акульего мира. В прошлом она покорила моря и океаны, а теперь успешно покоряет просторы геймдева. Ей не сидится на месте, она готова открывать новое и экспериментировать. Смелая, открытая, уверенная, наша акула умеет вести за собой, быть лидером и блистать в авангарде трендов. При этом акула Азур Геймс — не только желанный гость веселых тусовок, но и настоящий друг, на которого всегда можно положиться.

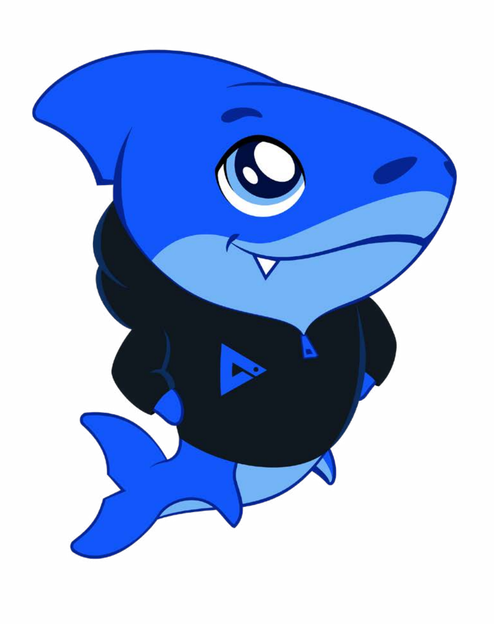
У маскота есть две версии — **основная** и **упрощенная.**

ВАЖНО! Версии маскота не взаимозаменяемы. Сферы их применения различаются.

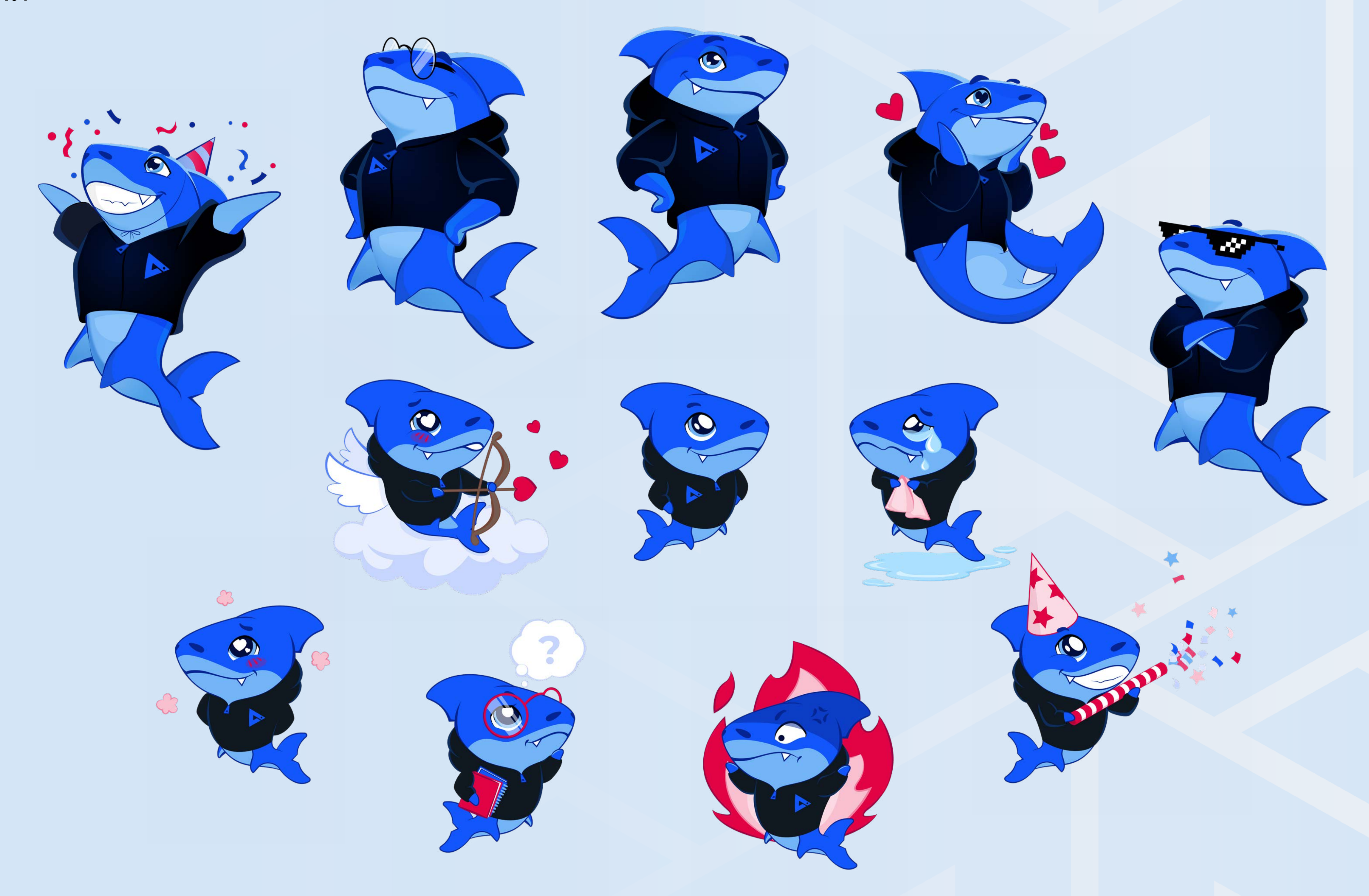
Основного маскота можно использовать на любых носителях — например, на сайте, в соцсетях, печатной продукции и мерче — и в любом подходящем контексте.

Упрощенный маскот вступает в игру в двух случаях. В узком смысле — он олицетворяет собой джуниор специалиста геймдев мира, а в широком — проявление любых ярких эмоций. Так, акуленок может появиться в детском подарочном наборе или в спецпроекте, где нужно вызвать особый эмоциональный отклик у зрителя.





ПРИМЕРЫ ЭМОЦИЙ
Маскот



ПАТТЕРН

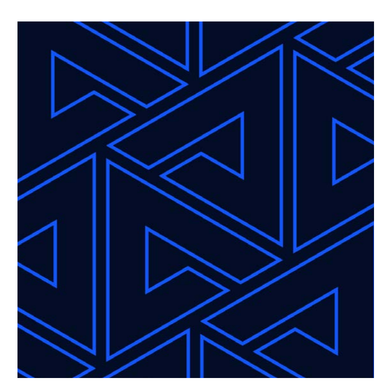
СКАЧАТЬ

ВЕРСИИ
Паттерн

В основе паттерна лежит наш **фирменный знак** в виде треугольника.

Ориентируясь на цветовую палитру бренда, можно создать множество различных вариантов паттерна.

Справа приведены примеры фонов **для социальных сетей.**

Линия





Заливка

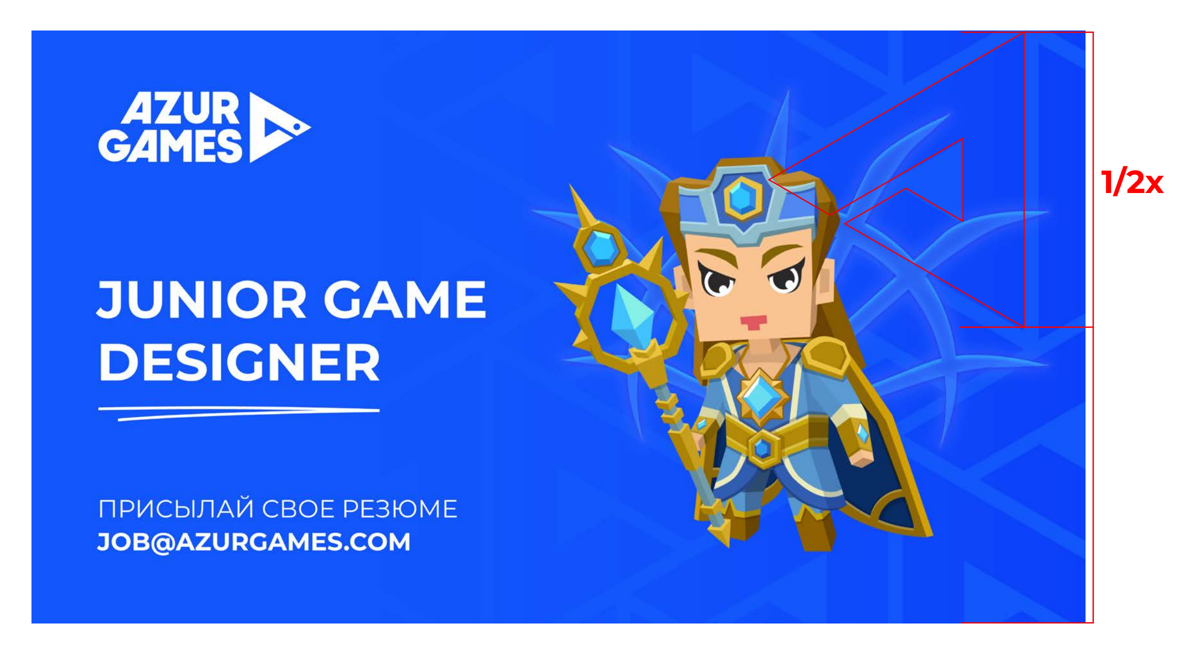


Линия + заливка

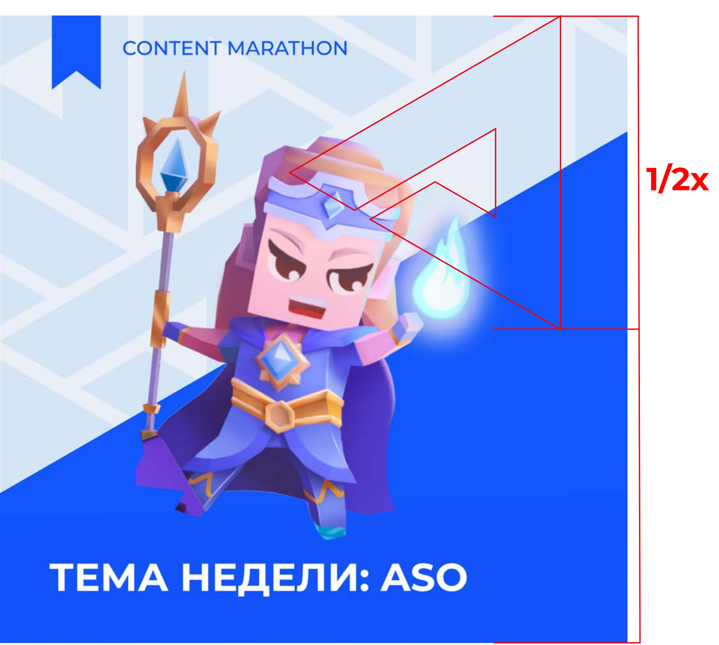
МАСШТАБ ОТНОСИТЕЛЬНО МАКЕТА
Паттерн

Нельзя делать паттерн слишком мелким относительно макета. Придерживайтесь определенной формулы при его использовании в различных креативах.

Так, при условии, что за x берется наименьшая сторона макета, в 1/2 макета должен помещаться 1 знак.



1/2x



1/2x

x = наименьшая сторона макета

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Паттерн

Угол фирменного знака в паттерне **равен углу знака в логотипе.** Он может быть отражен по горизонтали, но никогда не используется под другими углами.

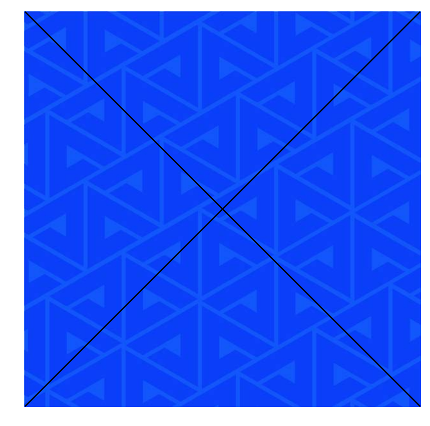
Для расчёта масштаба знака внутри паттерна **придерживайтесь формулы,** описанной на предыдущей странице.



Угол треугольника внутри паттерна равен углу знака в логотипе.



Запрещено разворачивать знак внутри паттерна.



Запрещено делать знак слишком мелким относительно макета.

ШРИФТЫ

СКАЧАТЬ ↓

В айдентике бренда есть 3 шрифта. Для заголовков и подзаголовков различных уровней используется шрифт **Montserrat** под лицензией SIL Open Font License.

Для набора основного текста и удобочитаемости — шрифт **Inter** под лицензией Open Font.

В качестве декоративного элемента мы используем шрифт **Caveat** (лицензия SIL OFL 1.1) из семейства рукописных шрифтов. Обычно им прописываются короткие фразы до 4-5 слов.

Montserrat

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Inter

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Caveat

Аа Бб Вв Гг Дд Ее Ёё Жж Зз Ии Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ Ъъ Ыы Ьь Ээ Юю Яя

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Заголовки: Montserrat Bold

28~82 pt | разрядка 50% max | интерлиньяж min на 4 pt больше кегля

Подзаголовки: Montserrat Bold

16~40 pt | разрядка 25% max | интерлиньяж min на 4 pt больше кегля

Основной текст: Inter Regular

<8~18pt | разрядка 0% | интерлиньяж min на 4 pt больше кегля

Декоративные фразы: Caveat

кегль осн. текст + 6-8 pt | разрядка 0% | интерлиньяж < кегля на 2 pt

КОНТРАСТНЫЙ ЗАГОЛОВОК

Подзаголовок выглядит так

Для набора основного текста всегда используется Inter Regular. Этот шрифт хорошо читается как на печатных материалах, так и в вебе.



ИКОНОГРАФИКА



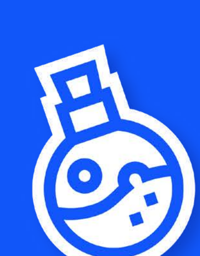













NEW GAME


ПРИМЕНЕНИЕ
Иконографика

В зависимости от наличия/отсутствия угла наклона у элемента, он может выполнять как **функции стикера,** так и **функции иконки.**



Стикер (угол есть)

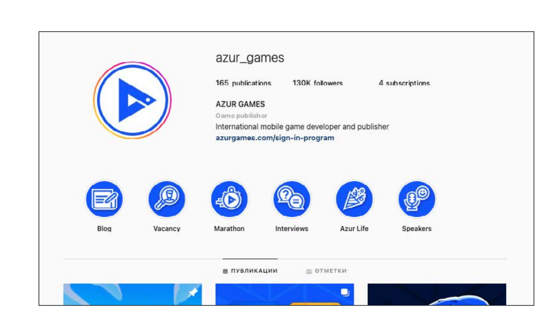


Пример использования в качестве стикера

Большая часть правил едина как для стикеров, так и для иконок, поэтому здесь и далее для удобства мы обобщенно называем их «элементами».



Иконка (угол отсутствует)



Пример использования в качестве иконок

ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ
Иконографика

Элементы можно разделить на **графические (иконки и стикеры) и текстовые (только стикеры).**

ВАЖНО! Не размещайте в текстовых элементах фразы, длиннее двух слов.



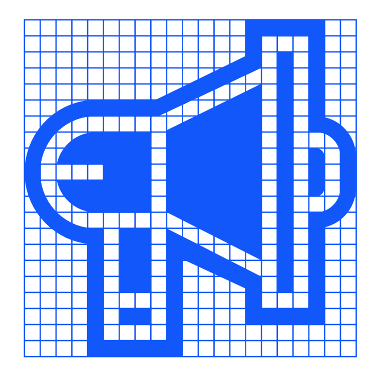
Графический элемент



Текстовый элемент

Графические элементы можно построить по квадратной сетке. **В текстовых** — ширина обводок всегда равна толщине основного штриха у текста, помещаемого внутрь.

Другими словами, толщина линий объекта внутри и обводки у стикера всегда равны.



Построение по сетке

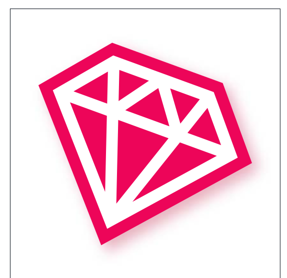


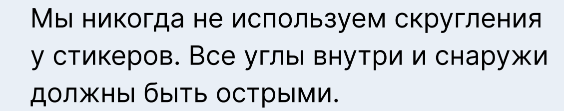
Толщина основного штриха (x) = толщине обводок

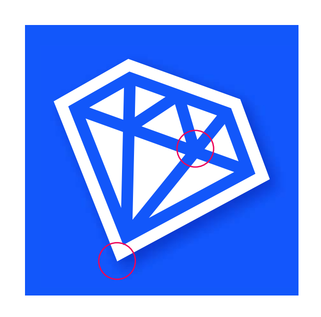
ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ
Иконографика

Допустимо использование следующих цветовых сочетаний у элементов:




Мы никогда не используем скругления у стикеров. Все углы внутри и снаружи должны быть острыми.



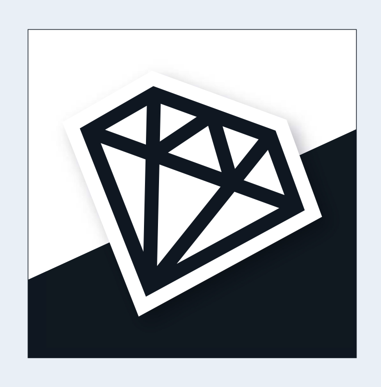
Элементы **всегда** используются с тенью вне зависимости от цветовых сочетаний.



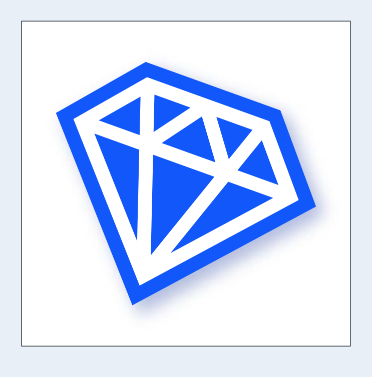
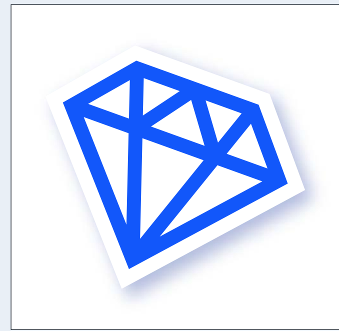

ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ
Иконографика



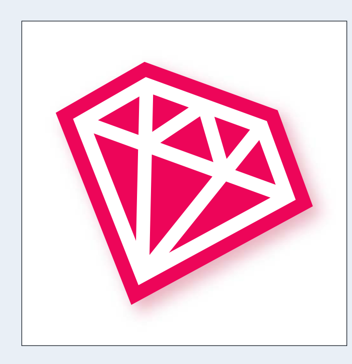

HEX: #052591
Opacity: multiply 40%
X offset: 3 px
Y offset: 3 px
Blur: 3 px



HEX: #101820
Opacity: multiply 30-40%
X offset: 3 px
Y offset: 3 px
Blur: 3 px

HEX: #052591
Opacity: multiply 30%
X offset: 3 px
Y offset: 3 px
Blur: 3 px



HEX: #b50036
Opacity: multiply 30%
X offset: 3 px
Y offset: 3 px
Blur: 3 px

ВАЖНО! В разных графических программах при введении вышеуказанных значений тени могут отличаться от оригинала.
В этом случае придерживайтесь наиболее подходящих значений.

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Иконографика

На одном макете стоит использовать **не более 3 декоративных элементов.**

ВАЖНО! Если на одном макете размещены сразу несколько стикеров, размеры и толщины их обводок должны быть одинаковыми.



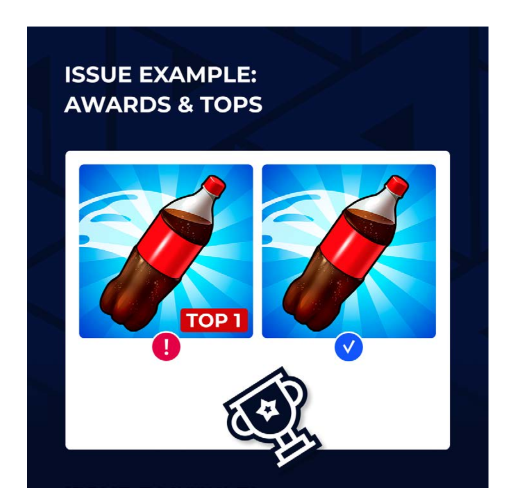

Пример правильного использования



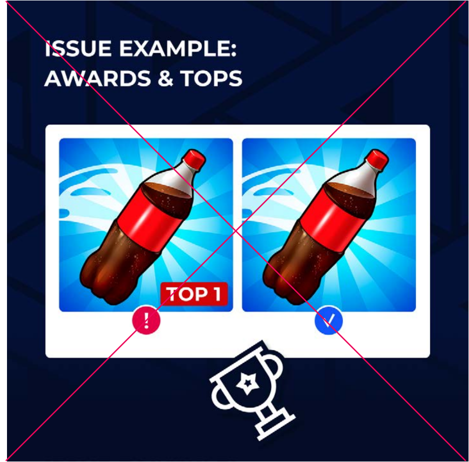
Визуально перегруженный макет

Использование стикеров с черной заливкой возможно только при их пересечении с темным фоном. В этом случае **стикер должен заходить на светлое поле более чем на 50%,** чтобы хорошо считываться.

При использовании таких стикеров на белом и синем фоне стоит придерживаться вышеуказанных цветовых сочетаний.



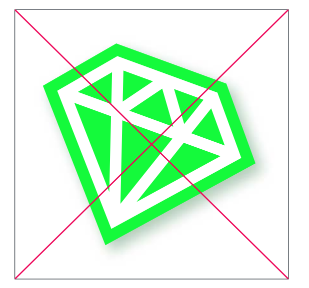
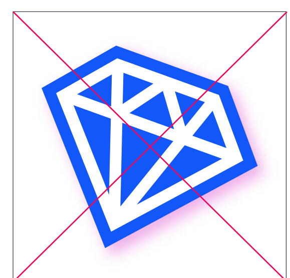
Пример правильного использования



В данном случае стикер плохо считывается на темном фоне

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Иконографика

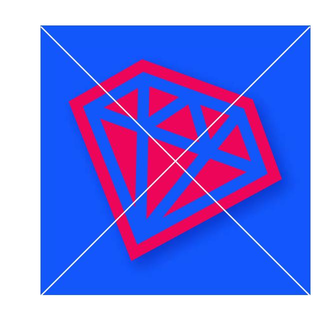
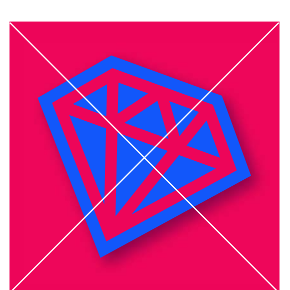
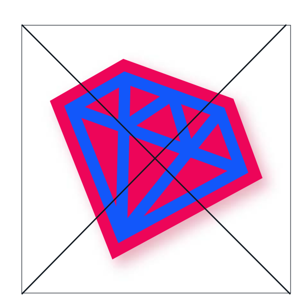
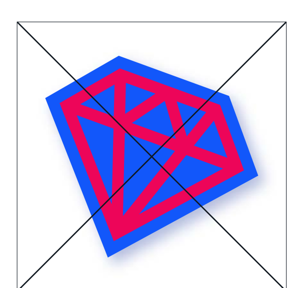
Запрещено окрашивать элемент и его тень в произвольные цвета.

Запрещено использовать разные толщины внутри элемента.



Запрещено использовать следующие цветовые сочетания:

РУКОПИСНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

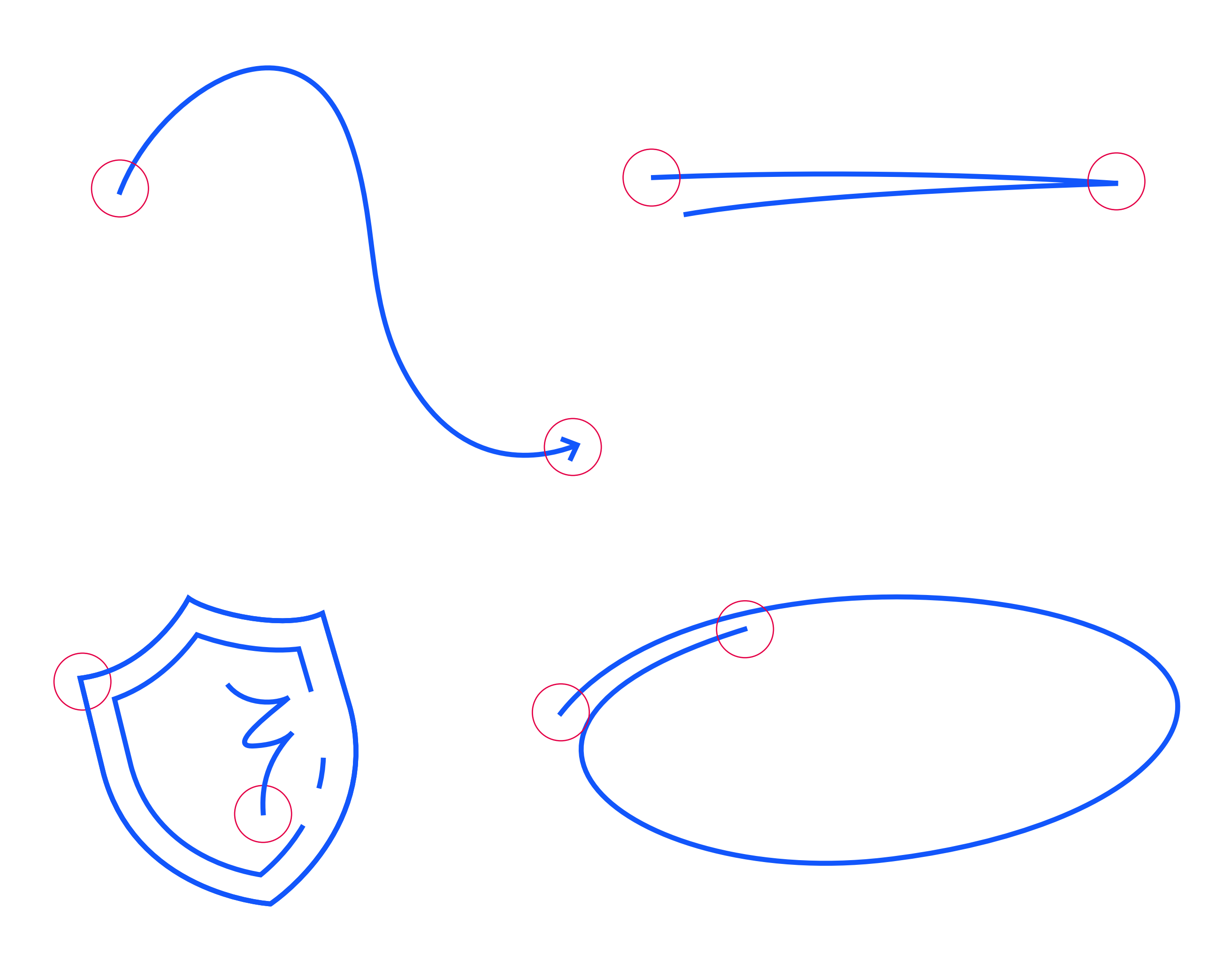
Рукописные элементы



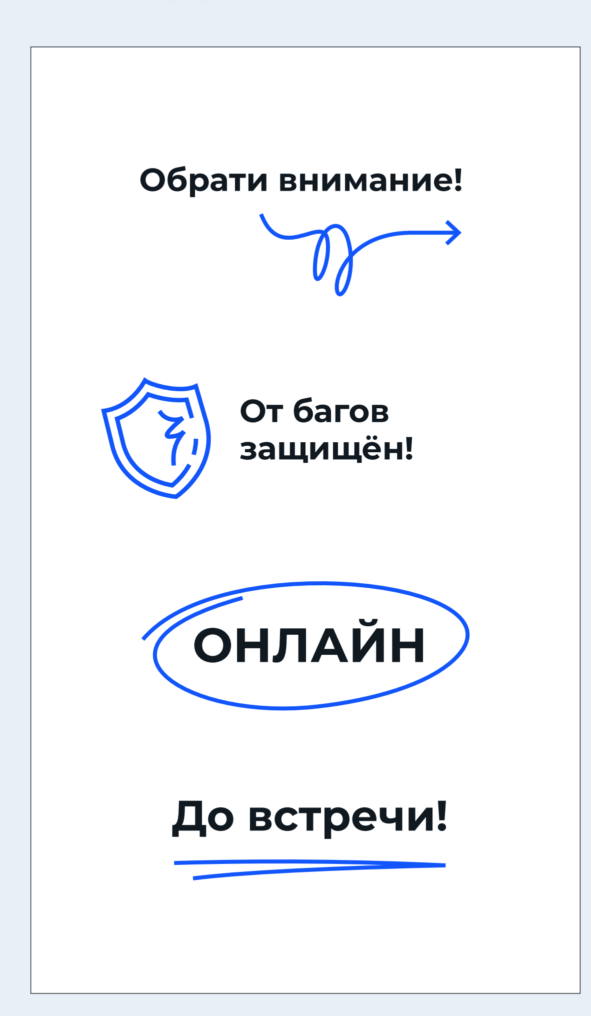
ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ
Рукописные элементы

Рукописные элементы в нашем фирменном стиле подчеркивают, что **душа бренда — это прежде всего люди.**

Рукописные элементы создаются без скругления на концах — окончания у фигур всегда должны оставаться острыми.

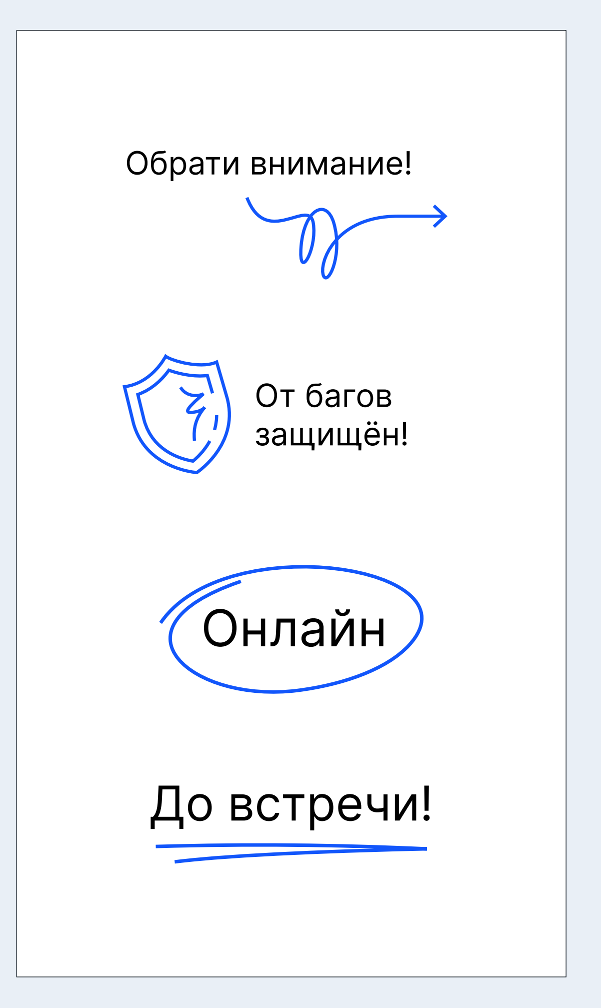


Montserrat



ВАЖНО! Толщина линий должна быть визуально меньше или равна толщине основного штриха у шрифта.

Inter



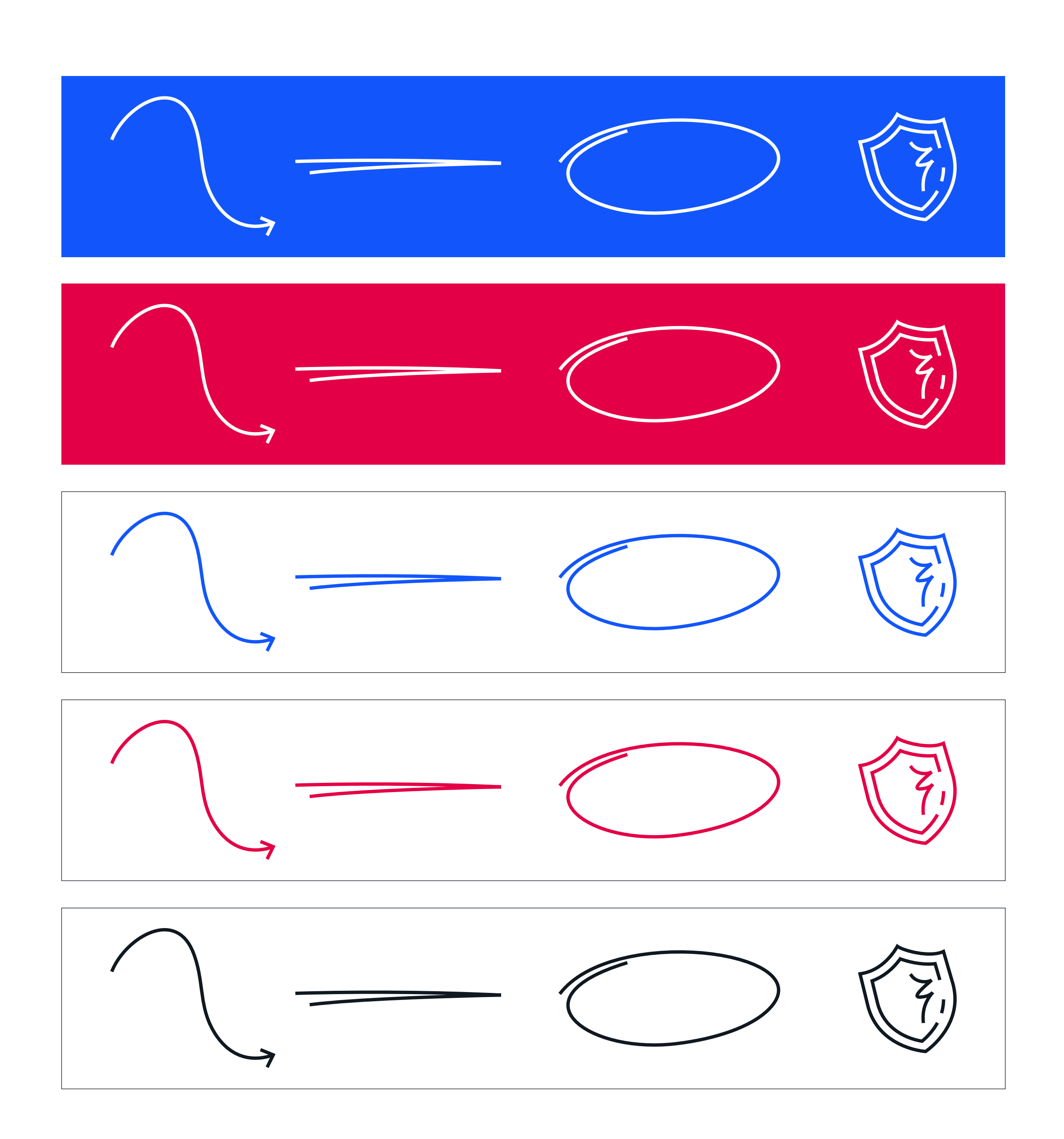
ВАЖНО! Толщина линий не должна превышать толщину основного штриха у шрифта более чем в 2 раза.

Caveat



ВАЖНО! Толщина линий должна быть визуально равна толщине основного штриха у шрифта.

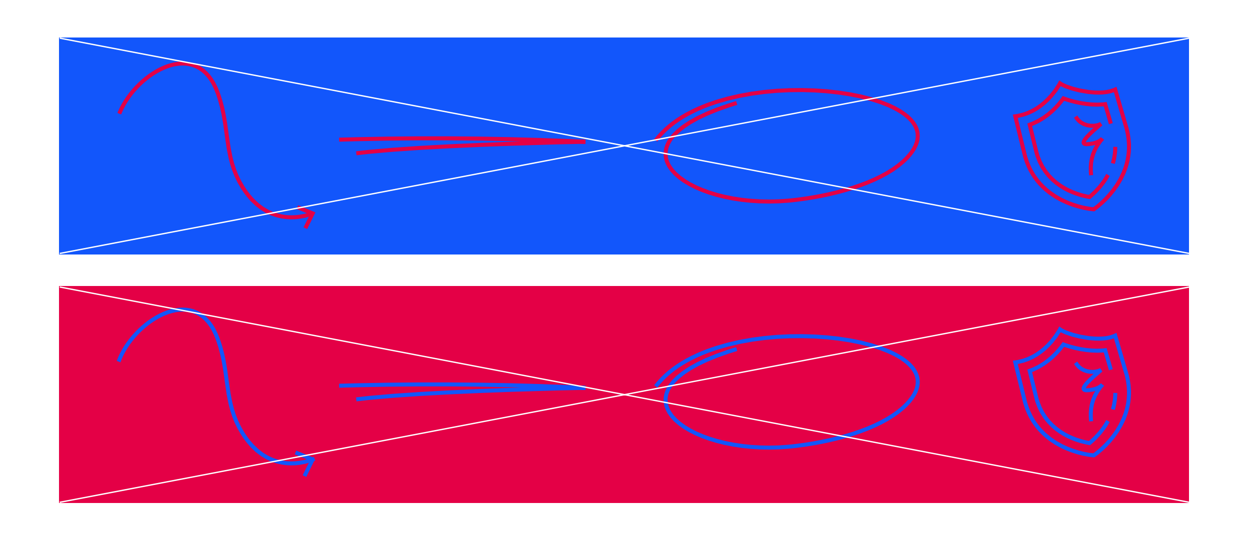
ЦВЕТОВЫЕ СОЧЕТАНИЯ
Рукописные элементы

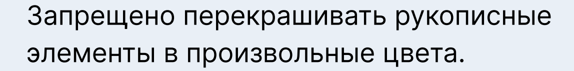


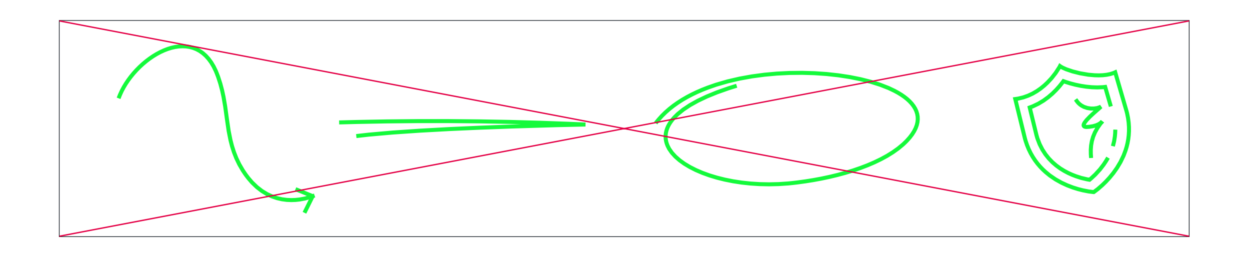
Основные цветовые сочетания у рукописных элементов представлены справа.

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
Рукописные элементы

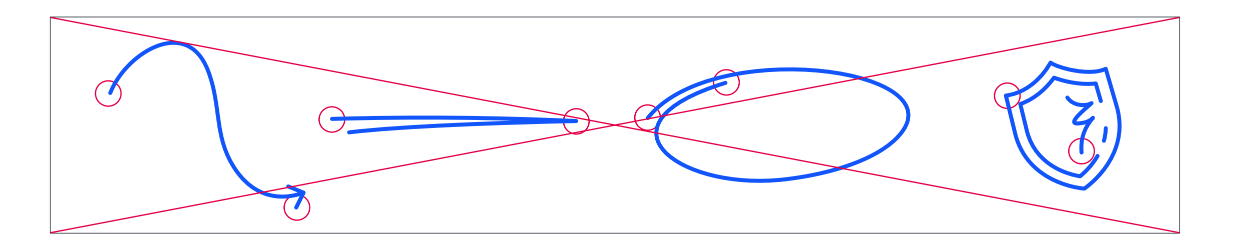
Запрещено использовать синие рукописные элементы на красном фоне и наоборот.




Запрещено перекрашивать рукописные элементы в произвольные цвета.



Запрещено скруглять концы рукописных элементов.



НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

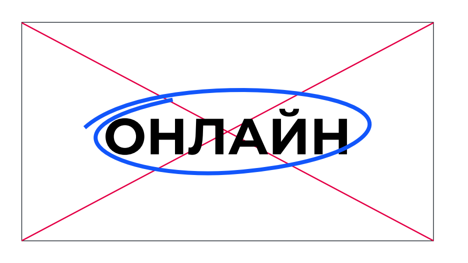
Рукописные элементы

По возможности избегайте пересечений обводки и текста, затрудняющих чтение.



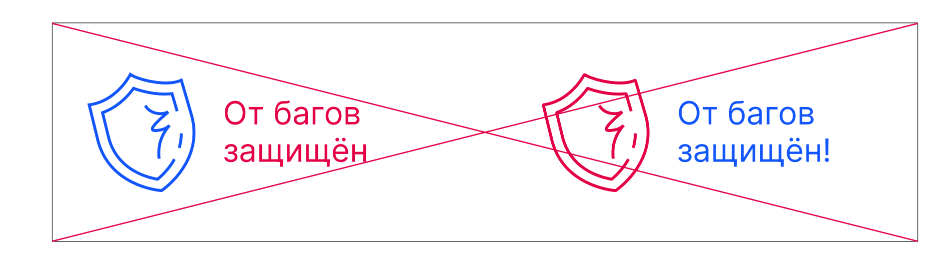
От багов
защищён!

Внутри обводки всегда нужно оставлять немного «воздуха», чтобы текст легко читался.





Запрещено использовать синие рукописные элементы в сочетании с красным шрифтом и наоборот.



ИЗОБРАЖЕНИЯ

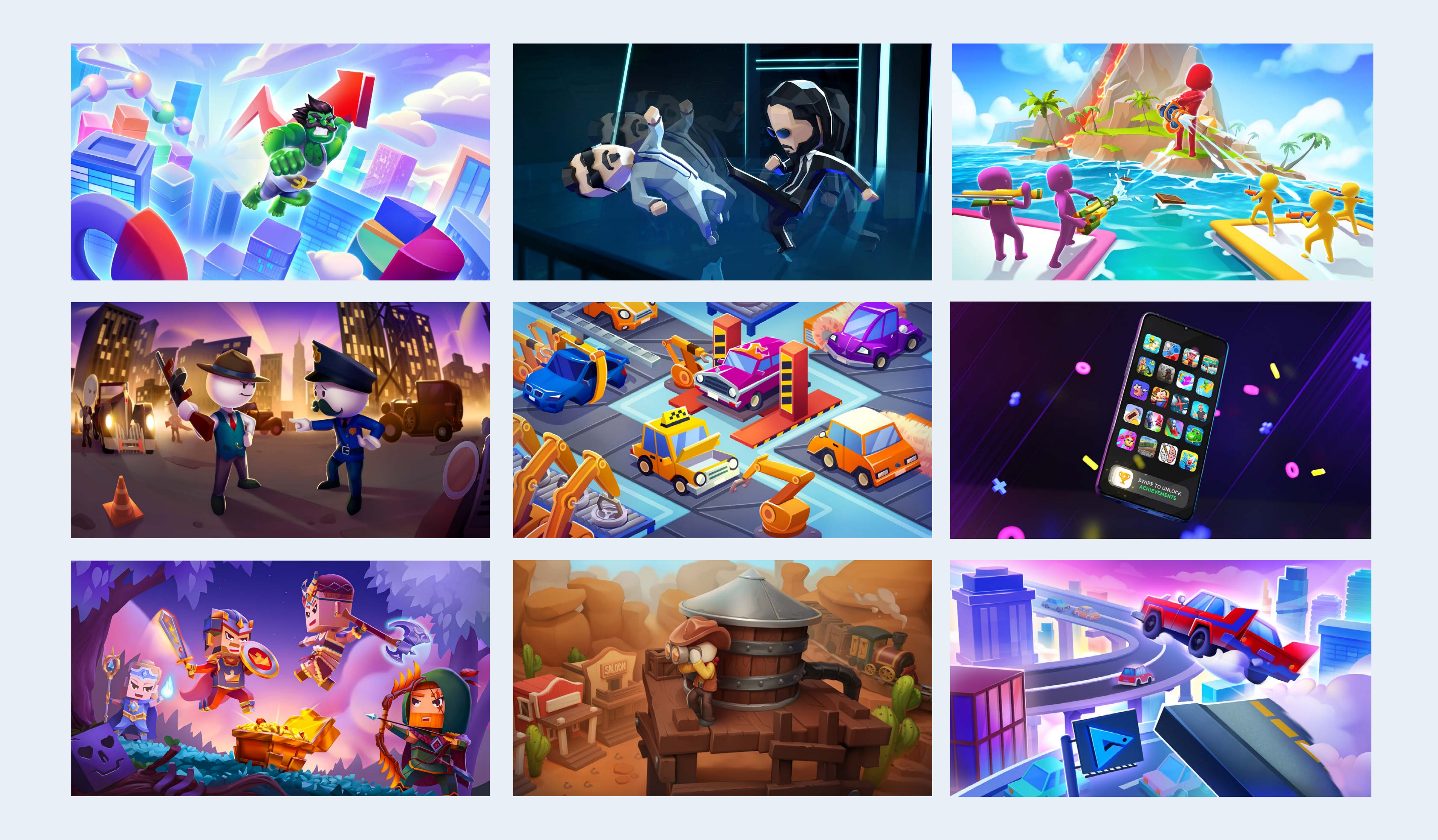
- Арты
- Фотографии
- Сочетание фотографий и артов

АРТЫ



Арт — важная часть бренд-дизайна Azur Games, которая отражает многообразие создаваемых нами игровых миров.

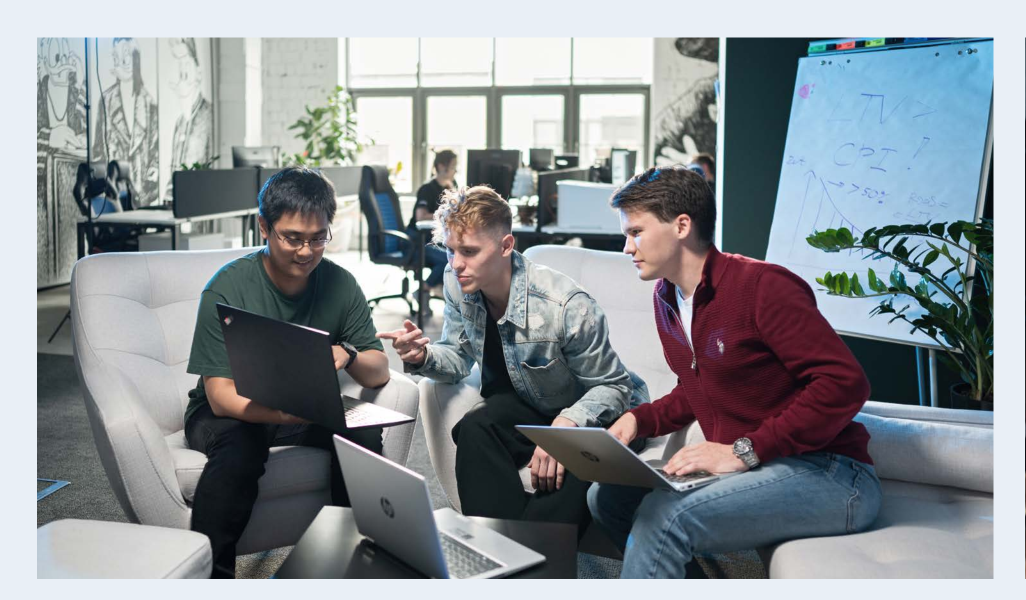
Иллюстрации, которые мы используем в коммуникации с аудиторией, отличает **качество, яркие и насыщенные цвета, сочетание 2D и 3D стилистик.**

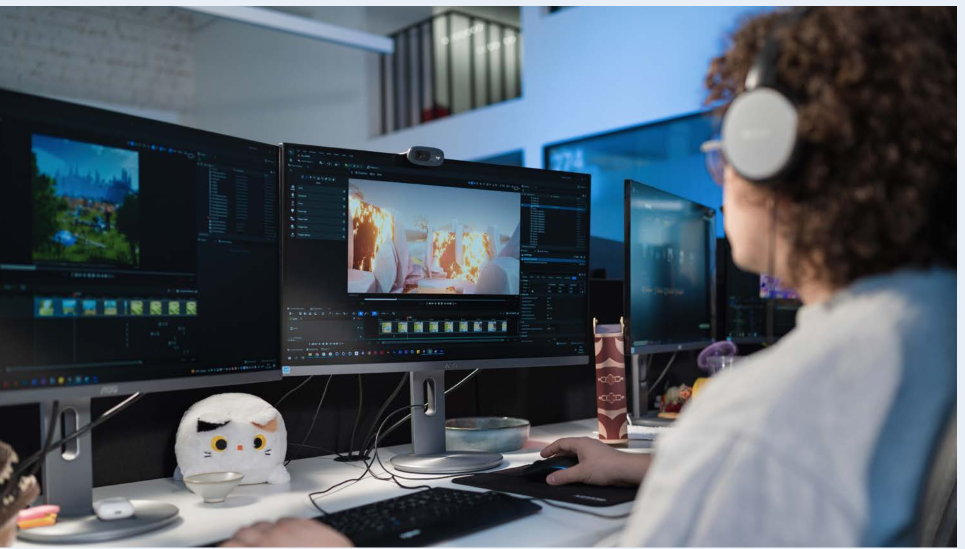

SWIPE TO UNLOCK
ACHIEVEMENTS

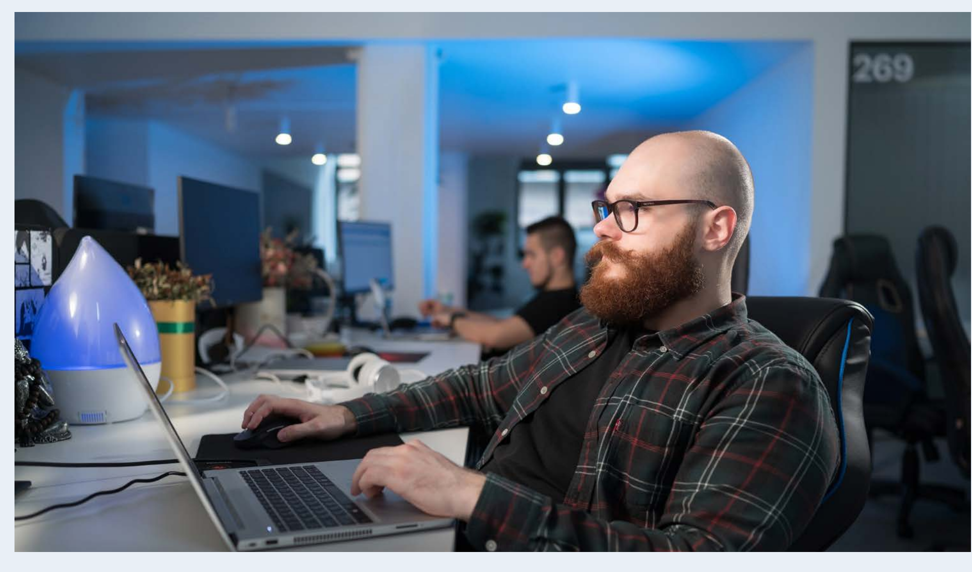
ФОТОГРАФИИ

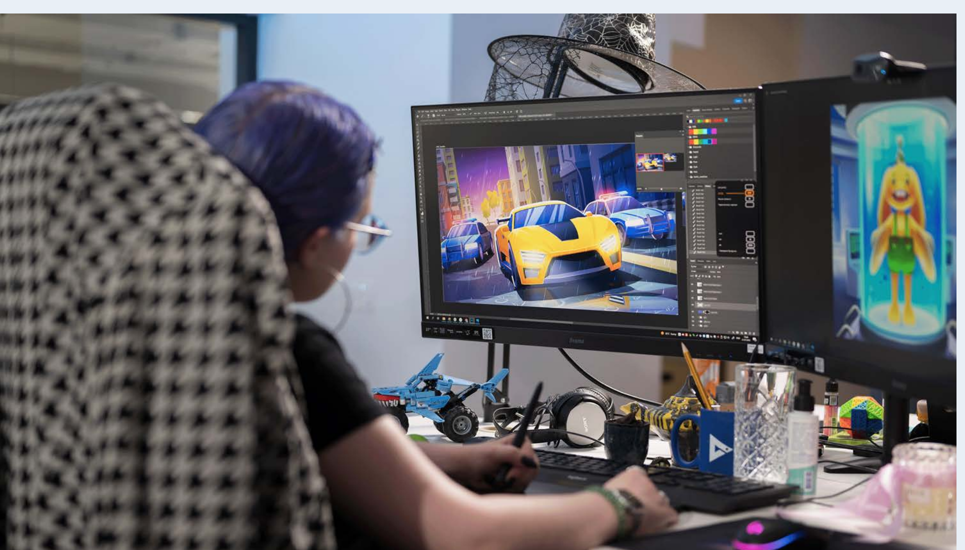
Фотографии помогают передать атмосферу в компании. Наши снимки отличает **качество, насыщенные естественные цвета и контрастность изображения.**











СОЧЕТАНИЕ ФОТОГРАФИЙ И АРТОВ

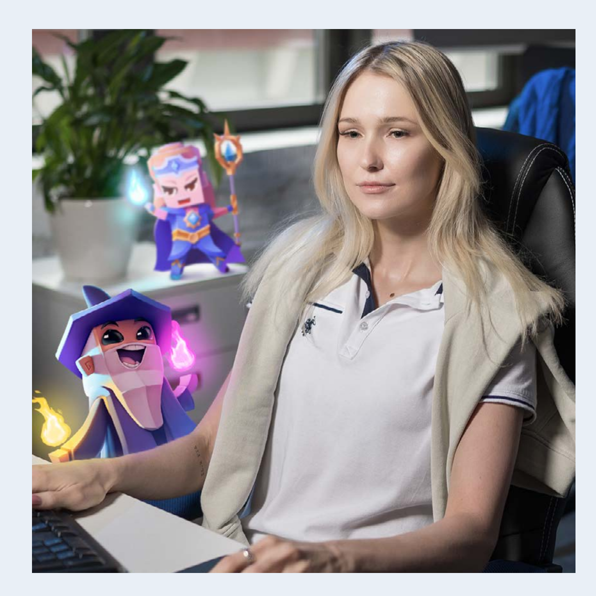
ПРИМЕНЕНИЕ
Сочетание фотографий и артов

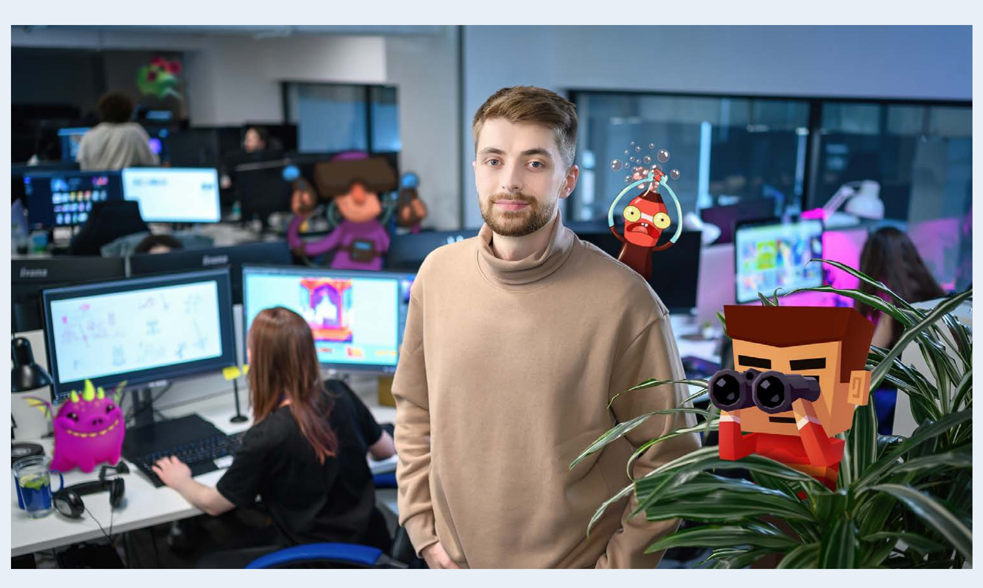
Мы часто делаем коллажи из фотографий и артов. На таких изображениях всегда есть **взаимодействие людей и персонажей,** ведь за разработкой игр стоят живые люди.
И, конечно, немножко магии!



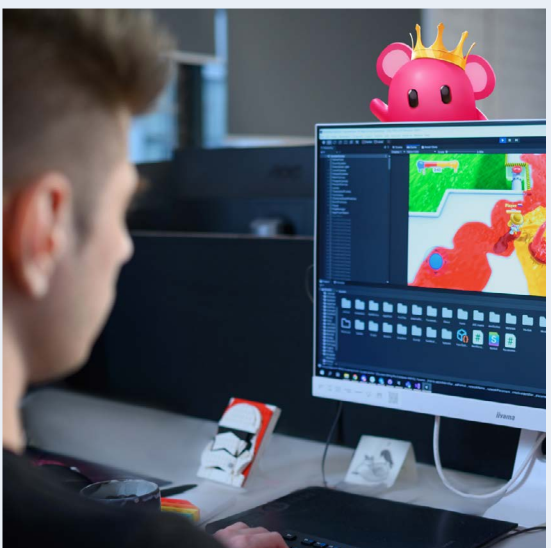
ПРИМЕРЫ

Сочетание фотографий и артов

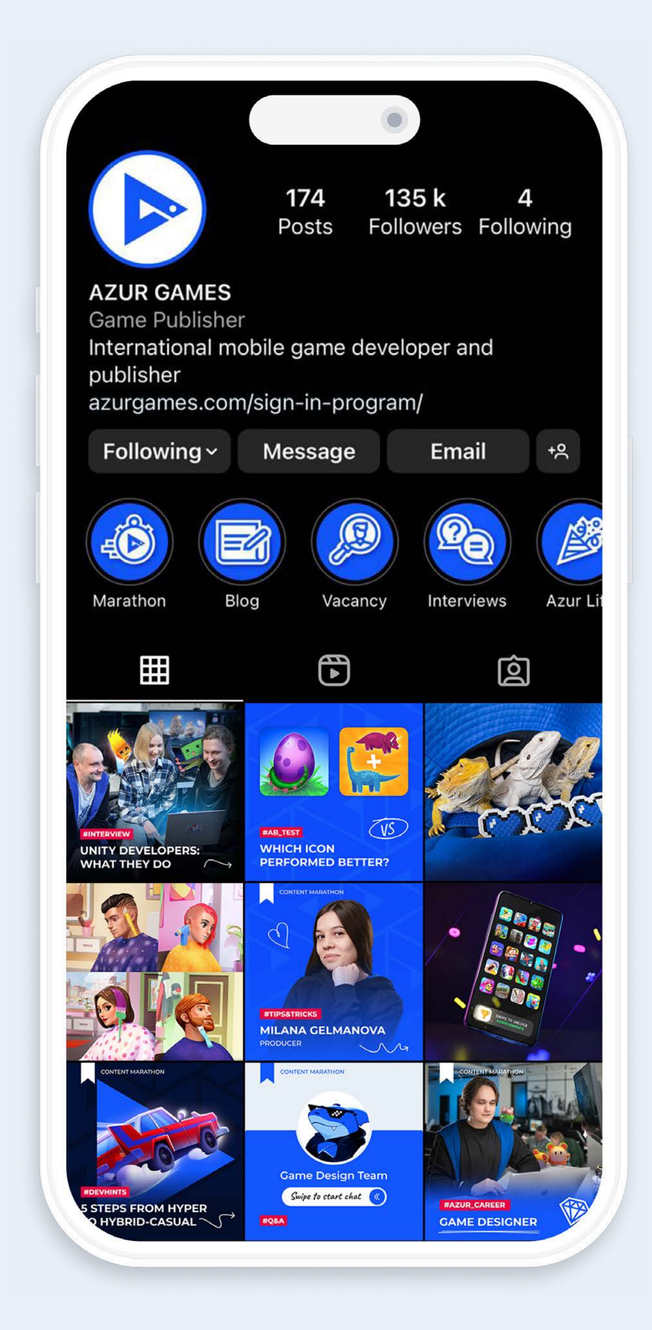


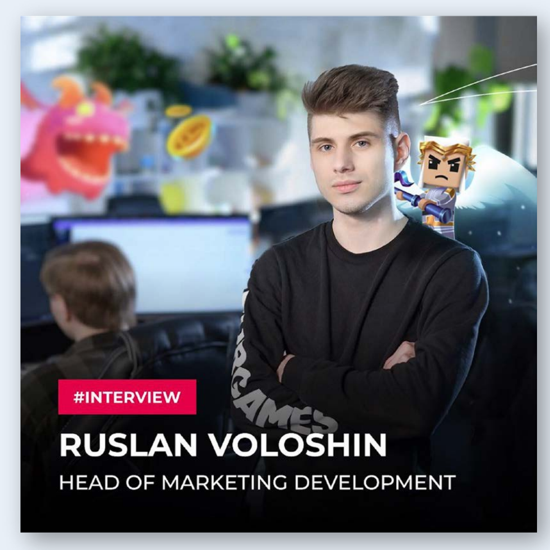






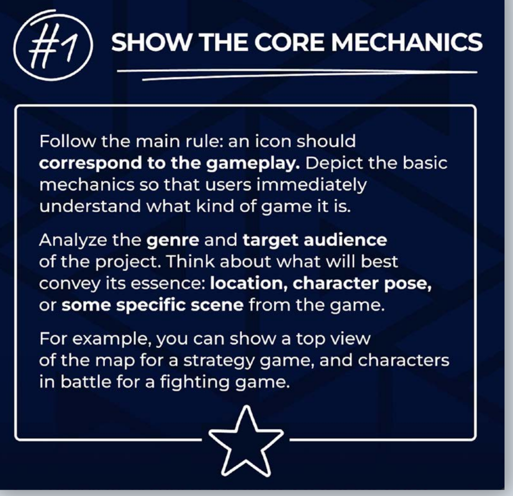
ГАЛЕРЕЯ

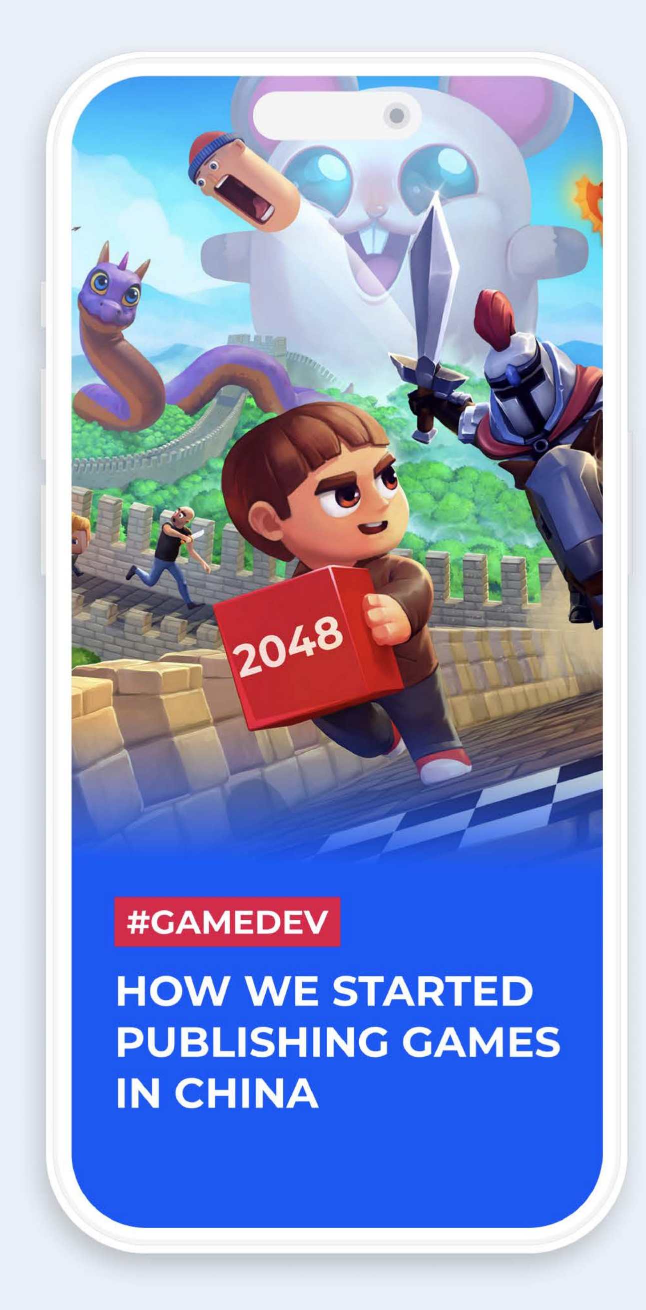

174
Posts
135 k
Followers
4
Following
AZUR GAMES
Game Publisher
International mobile game developer and publisher
azurgames.com/sign-in-program/
Following
Message
Email
Marathon
Blog
Vacancy
Interviews
#INTERVIEW
UNITY DEVELOPERS: WHAT THEY DO
#AB_TEST
WHICH ICON PERFORMED BETTER?
MILANA GELMANOVA
Game Design Team
#DEVHINTS
GAME DESIGNER

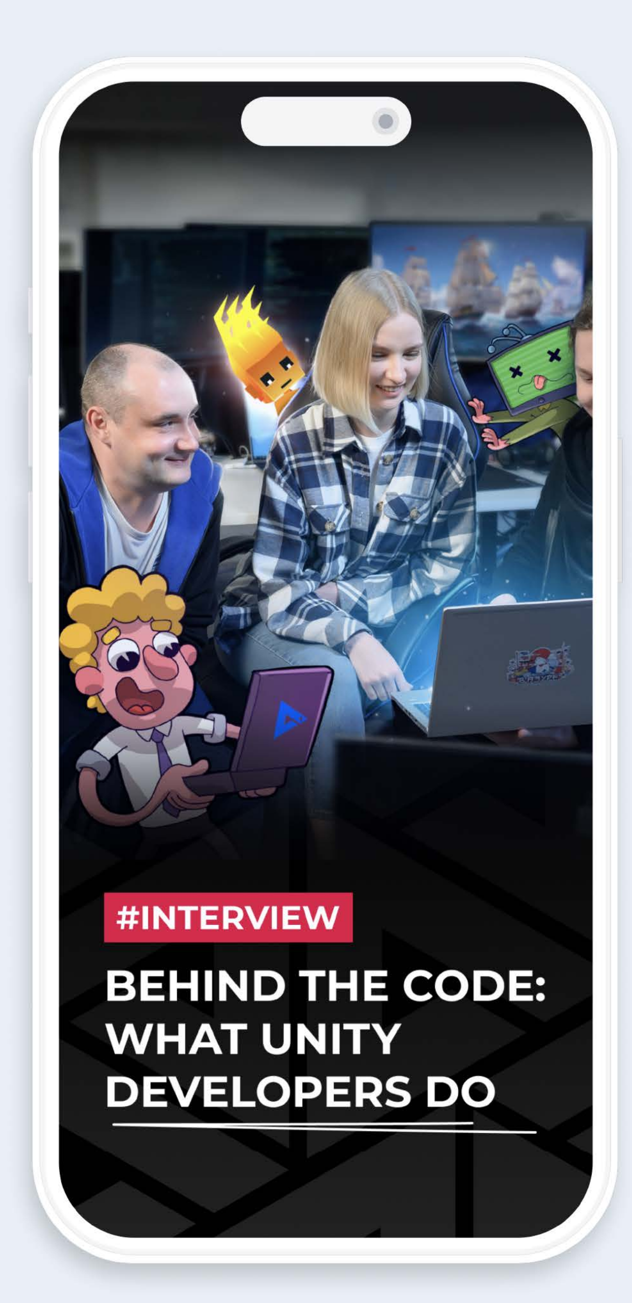

#INTERVIEW
RUSLAN VOLOSHIN
HEAD OF MARKETING DEVELOPMENT

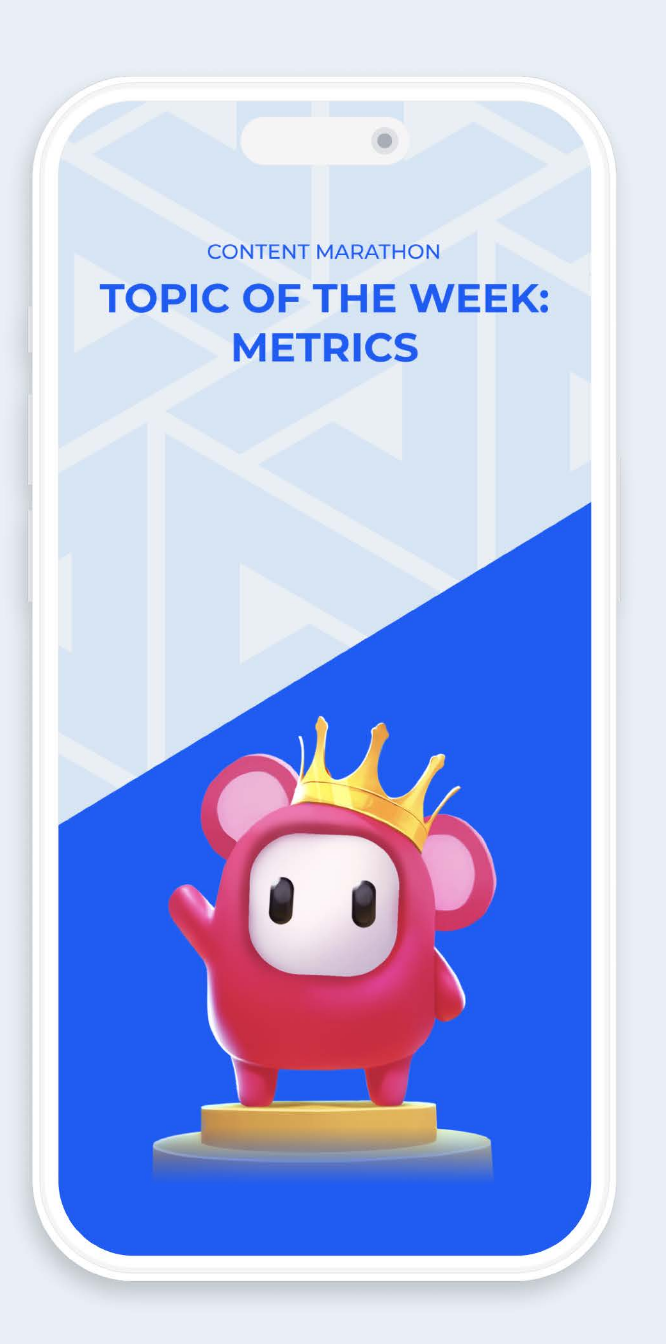

Marketing Unity Developer is responsible for three areas: creating playable ads, modifying games and helping colleagues with the engine.


#DEVHINTS
HOW TO MAKE EFFECTIVE GAME ICONS


#1
SHOW THE CORE MECHANICS
Follow the main rule: an icon should correspond to the gameplay. Depict the basic mechanics so that users immediately understand what kind of game it is.
Analyze the genre and target audience of the project. Think about what will best convey its essence: location, character pose, or some specific scene from the game.
For example, you can show a top view of the map for a strategy game, and characters in battle for a fighting game.


2048
#GAMEDEV
HOW WE STARTED PUBLISHING GAMES IN CHINA


#INTERVIEW
BEHIND THE CODE: WHAT UNITY DEVELOPERS DO


CONTENT MARATHON
TOPIC OF THE WEEK: METRICS

Search
Home My Network Jobs Messaging Notifications Me Work Advertise

WITH US PLAY | PUBLISH | WORK | GROW WITH US PLAY | PUBLISH | WORK | GROW WITH US

Azur Games
Azur Games is an international mobile game developer and publisher.
Mobile Gaming Apps · Cyprus, Larnaca · 7,388 followers

✓ Following | Visit website | More

Home | My Company | About | Posts | Jobs | People | Videos

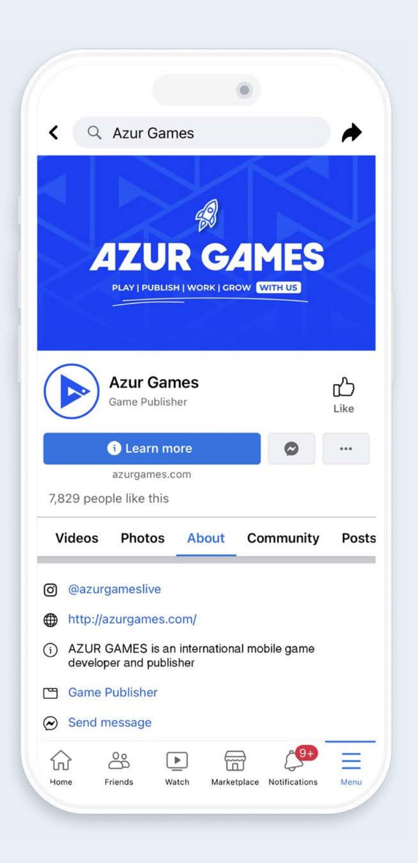
About

Azur Games is an international mobile game developer and publisher.

We are currently one of the Top 3 mobile worldwide publishers by downloads — in 2022, we've surpassed the 3 billion download mark. Our portfolio has more than 150 high-performing projects in various game genres: from midcore pvp to hyper casual.

The Azur Games team consists of gifted professionals working remotely and from our offices all over the world. Together, we're doing everything to make sure talented game developers see their projects at the top of the charts.

Let's AZUR together



ГАЛЕРЕЯ

EVERYTHING IS UNDER
Ctrl

LAST
UPDATE
P.S. no :(

AZUR GAMES

EXPLORE
NEW LEVELS
WITH US




AZUR GAMES
AZUR GAMES


Let's azur together!


AZUR GAMES
AZUR GAMES


Level up with us!
AZUR GAMES
AZUR GAMES


IN GAMES WE TRUST • IN GAMES WE TRUST • IN GAMES WE TRUST • IN GAMES WE TRUST
AZUR GAMES
Creating games for people


AZUR GAMES
AZUR GAMES
AZUR GAMES
Let's azur together!
AZUR GAMES
AZUR GAMES
AZUR GAMES



КОНТАКТЫ

Если у вас остались вопросы по использованию фирменного стиля,
напишите на почту partnership@azurgames.com

AZUR GAMES